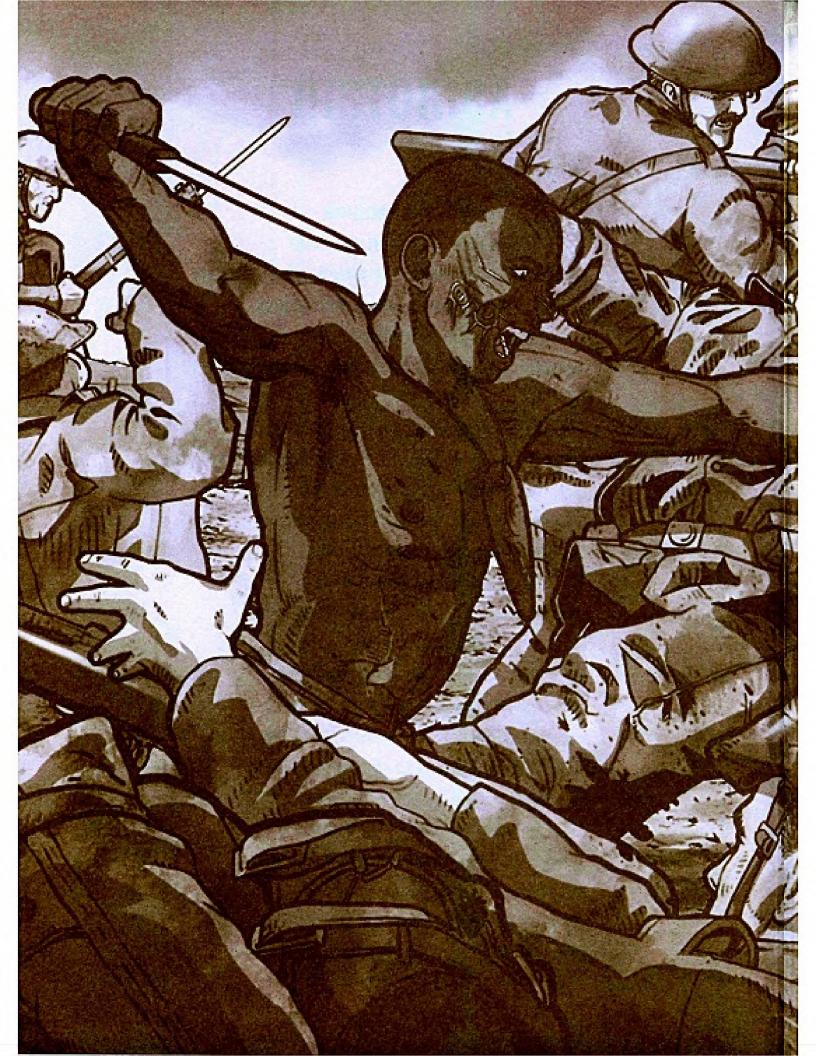


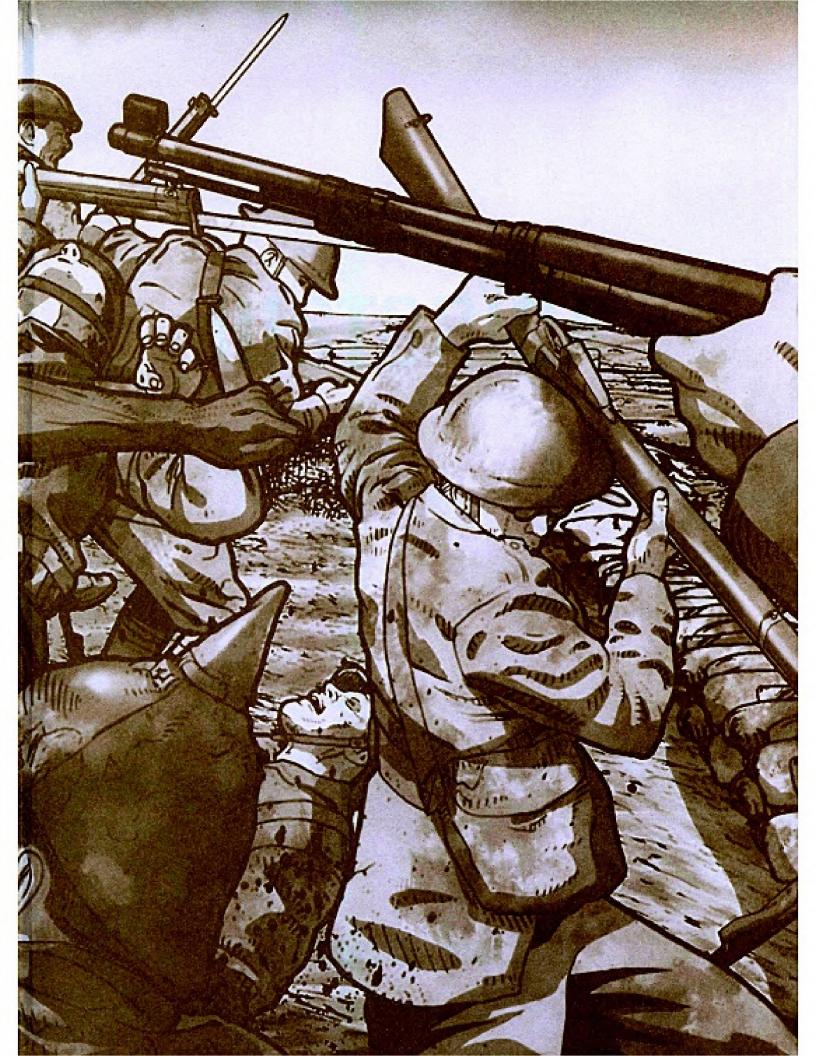
ANTONI - ORMIÈRE

LA GRANDE GUERRA

SCONTRO TRA IMPERI







Antoni · Ormière HISTORICA

LA GRANDE GUERRA

MONDADORI COMICS

HISTORICA

LA GRANDE GUERRA

"Historica" © 2014 Arnoldo

Mondadori Editore S.p.A.

Arnoldo Mondadori Editore S.p.A.

Sede legale:

via Bianca di Savoia 12, Milano

LE TEMPS DU RÈVE T1-3

© 2011, 2013, 2014 Éditions Delcourt

Sceneggiatura: Stéphane Antoni

Disegni: Olivier Ormière

Colori: Virginie Blancher

Tutte le immagini contenute

nel presente volume

sono a scopo di documentazione

e sono proprietà degli aventi diritto.

Le foto sono fonte Wikimedia Commons.

MONDADORI COMICS

Publisher: Luigi Belmonte

Product Manager: David Gori

Consulenza editoriale: Fabrizio Savorani

Progetto grafico: MAS-213

Realizzazione: MdF srl. Roma

Consulenza editoriale: Pasquale Ruggiero

Traduzione: Marco Cedric Farinelli

Stampato nel mese di novembre

da ELCOGRAF S.p.A.,

Via Mondadori, 15, Verona.

È vietata la riproduzione e la trasmissione

dei contenuti, totale o parziale, in ogni

genere e linguaggio senza il previo

consenso scritto dell'editore. Le infrazioni

verranno perseguite ai sensi di legge.

Questo volume presenta i seguenti libri della serie Il tempo del sogno, inediti in Italia:

IL TEMPO DEL SOGNO Vol 1: Gallipoli

IL TEMPO DEL SOGNO Vol 2: FROMELLES

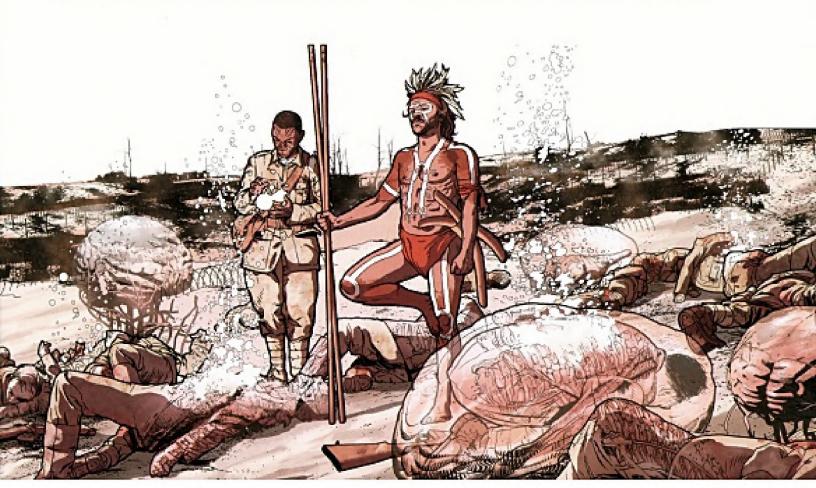
IL TEMPO DEL SOGNO Vol 3: HERMANNSBURG

Il tempo del sogno e il tempo dell'incubo

di Sergio Brancato

el 1787, durante il regno di Giorgio III, il governo britannico allesti una flotta e la spedi verso un vasto e misterioso continente, la terra in assoluto più distante dall'Occidente europeo, che ospitava uomini e animali senza eguali al mondo. La missione di quei velieri e dei loro equipaggi, giunti a destinazione un anno più tardi, era intraprendere la colonizzazione dell'Australia. Come sostiene lo scrittore Robert Hughes nel poderoso affresco storico de *La riva fatale*, la fondazione del nuovissimo continente quale entità

geopolitica integrata all'immensa vastità dell'Impero britannico avvenne diciassette anni prima, con lo sbarco a Botany Bay del leggendario capitano James Cook, protagonista – nel bene e nel male – tanto della storia coloniale quanto di un gran numero di racconti d'avventure. In realtà, ricorda Hughes, quel primo sbarco non contemplò alcun tentativo di ricognizione del territorio circostante: Cook si limitò a rifornire le stive e riprese il mare dopo pochi giorni. Informato della breve tappa e ricevute le scarne osservazioni in merito a quella minuscola porzione della grande



FREEMAN E STUCKER COSTITUISCONO I DUE
VOLTI DELL'AUSTRALIA, LE DUE POLARITÀ IN
CONFLITTO SU CUI SI DEFINISCONO I TERMINI
IDENTITARI DELLA NAZIONE. DA UN LATO IL NATIVO
COSTRETTO A SUBIRE LA VIOLAZIONE DEL PROPRIO
HABITAT E DELLA PROPRIA CULTURA; DALL'ALTRO,
L'OCCIDENTALE ALLE PRESE CON UN MONDO
NELL'INSIEME IRRIDUCIBILE ALL'OCCIDENTE STESSO.



isola, l'Ammiragliato attese quasi vent'anni prima di procedere all'annessione forzata del continente australe alla Corona

L'Australia nasce dunque così, da uno sbarco quasi casuale e da un'esplorazione mancata, ma si

sviluppa attraverso due fondamentali direttrici della modernità:

da un lato il genocidio dei nativi, paragonabile

qualitativamente se non per quantità – allo sterminio degli indigeni americani; dall'altro, i vasti flussi migratori dei ceti meno abbienti della madrepatria verso l'ennesima "terra delle opportunità". Ma – è sempre Hughes a rammentarlo –

fu sostenută soprattutto
dalla deportazione delle
classi pericolose, della
criminalită piccola e
grande, delle prostitute
e dei miserabili, dei
dissidenti politici e
degli "stravaganti".

Per quasi un

secolo, tra

l'emigrazione verso l'Australia.

lo sbarco della Prima Flotta e l'arrivo dell'ultima nave di galeotti nel 1868, l'Australia costitui una sorta di gigantesco penitenziario votato a ripulire la società britannica dai suoi devianti. Il nuovissimo continente era allora più noto come il "continente del peccato", il ricettacolo della feccia della civiltà occidentale, e queste origini così "scandalose" fecero sì che per lungo tempo la nazione australiana vivesse (e prosperasse) nella rimozione del proprio passato.

Fu solo nel passaggio tra l'Ottocento e il Novecento, a fronte delle grandi trasformazioni del Commonwealth britannico, che in Australia cominciò ad affermarsi un sentimento patriottico e il bisogno di definire un'identità nazionale indipendente, almeno in parte, da una madrepatria tanto lontana. L'occasione più rilevante, sul piano dei processi simbolici, fu offerta dalla Grande Guerra, il conflitto mondiale che chiuse il tempo della Belle Époque e riformuló integralmente l'idea di Europa e il dominio di questa sul pianeta. Quando Gran Bretagna e Francia entrarono ufficialmente in guerra contro l'Impero Austro-Ungarico, il 4 agosto 1914, anche le colonie dei paesi in conflitto vennero coinvolte in una contrapposizione globale. L'Impero Britannico poté così contare sull'ulteriore apporto di due milioni e mezzo di soldati provenienti dai territori del Commonwealth, nonché su cospicue risorse in termini finanziari e di materie prime essenziali allo sforzo bellico. Gran parte di questi uomini e di queste



risorse venne proprio dall'Australia, l'ex-penitenziario dell'Impero, il continente misterioso sospeso tra preistoria, neolitico e modernità industriale.

La partecipazione degli australiani alla Grande Guerra è il tema sviluppato nella trilogia *Il tempo del sogno*, sceneggiata da Stéphane Antoni per le matite di Olivier Ormière e i colori di Virginie Blancher. Si tratta di un'opera dai tratti insoliti, anche perchè Antoni e Ormière sono due outsider della *bande dessinée:* entrambi provengono infatti dall'insegnamento, il primo da quello delle discipline storiche e il secondo di quelle artistiche. Ma il risultato è davvero rimarchevole, poichè la padronanza di saperi storici e tecniche grafiche non ha la meglio sul gusto per la narrazione e per la messa in scena. Assai interessante, ad esempio, è il *rendering* digitale di Ormière sulle proprie matite, che contribuisce a rendere un'idea di realismo plastico ricca di suggestione ed effetti visivi.

Ma è soprattutto la sceneggiatura a colpire il lettore. In essa ritroviamo infatti, organizzati con evidente consapevolezza, i grandi temi del processo di modernizzazione del Novecento visto attraverso gli occhi di una nazione giovane, che lottava per occupare un posto autonomo sulla scena della politica internazionale. Antoni decide di raccontare questo punto di vista attraverso due personaggi: il soldato aborigeno Thomas Freeman, un uomo sradicato con la violenza dalla propria comunità e dalla propria cultura, e

il tenente colonnello Stucker, idealista animato
da un acceso nazionalismo. Entrambi andranno alla
guerra per incontrare il proprio destino e i cambiamenti
che questo, inevitabilmente, determinerà in loro:
dalla battaglia dei Dardanelli alla carneficina di
Fromelles, fino all'esito della guerra, con le forze
tedesche respinte sulla linea Hindenburg, nel nordovest
della Francia, a un passo dalle proprie case
e dall'onta bruciante della sconfitta.

Freeman e Stucker costituiscono i due volti dell'Australia, le due polarità in conflitto su cui si definiscono i termini identitari della nazione.

Da un lato il nativo costretto a subire la violazione del proprio habitat e della propria cultura; dall'altro, l'occidentale alle prese con un mondo nell'insieme irriducibile all'Occidente stesso. Sulla corda tesa di questa contrapposizione radicale e irrisolvibile, Antoni e Ormière costruiscono un romanzo grafico affascinante quanto denso di implicazioni sul piano storico e narrativo.

Ma il vero protagonista, sebbene in apparenza relegato sullo sfondo di questo racconto per immagini, è proprio il "tempo del sogno" che dà il titolo alla vicenda. Si tratta, infatti, del centro tematico della cultura aborigena, un sistema mitico di narrazioni volte a ricostruire – come appunto fa il Mito – l'origine del



mondo, ma anche ad accompagnare l'esperienza mondana dei popoli australi. E sarà così anche per Freeman, che si estranierà dall'incubo della guerra di trincea ricorrendo a quella che per lui è la vita reale: il tempo del sogno, la dimensione parallela dove vivono la sua gente e i suoi antenati, in attesa di riemergere dalla sostanza sacra della terra.

I temi relativi al tempo del sogno, questa affascinante architettura mitologica che esprime tratti del tutto peculiari rispetto alla maggioranza delle altre culture, ci sono diventati più familiari quando il cinema – più che il fumetto e la stessa letteratura – ha cominciato a narrarli. Tra i registi che hanno influenzato gli autori di questo libro c'è di certo un cineasta di Sidney, Peter Weir, che soprattutto nelle sue prime opere ha tentato di ricostruire e mettere in scena nel linguaggio cinematografico l'energia derivante dalla frizione tra la

cultura aborigena e quella dei colonizzatori occidentali, dando vita a opere affascinanti ed enigmatiche come Picnic a Hanging Rock (1975) o L'ultima onda (1977). Ma è soprattutto ne Gli anni spezzati, pellicola del 1981 interpretata da Mel Gibson (il cui titolo originale è Gallipoli), che Weir coglierà il valore storico e simbolico del contributo australiano alla Grande Guerra, l'evento posto al confine tra due secoli che diede una forma nuova al mondo e ai soggetti della modernità. Tutte queste suggestioni legate allo scontro tra modelli d'esistenza inconciliabili, così profonde e toccanti, emergono nelle vicende di Freeman, di Stucker e di tutti gli altri uomini raccontati nelle tavole de // tempo del sogno, in cui la sorte dei soldati diviene il destino stesso di un secolo, il Novecento, segnato dalla tragedia delle proprie ideologie e dall'impossibilità di rendere reali i propri sogni.

Stéphane Antoni

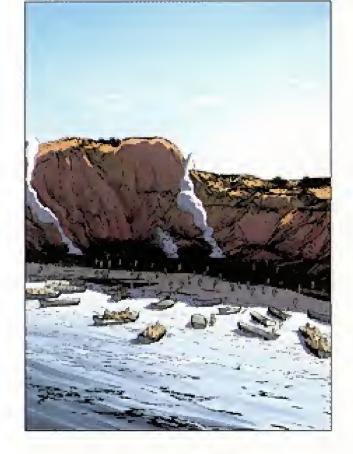
Stéphane Antoni è nato a Boulogne Billancourt nel settembre del 1965. Dopo aver studiato Storia ha cominciato a insegnare ad Angoulême, dove ha incontrato il suo futuro collaboratore, Olivier Ormière. Il loro primo progetto a fumetti ha naturalmente avuto per soggetto l'interesse di Stéphane per la Storia contemporanea, in particolare la sua curiosità per la cultura degli aborigeni, alimentata dai suoi molti viaggi in Australia.

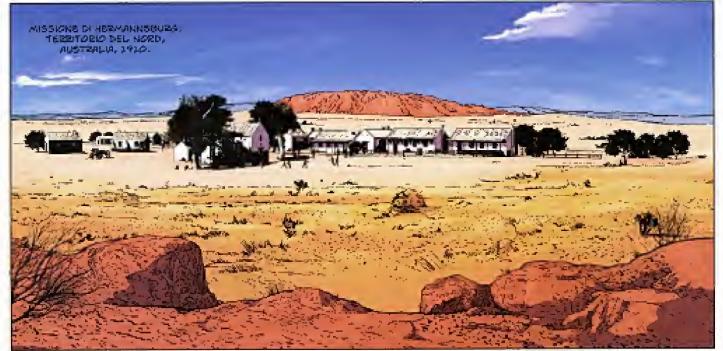
Olivier Ormière

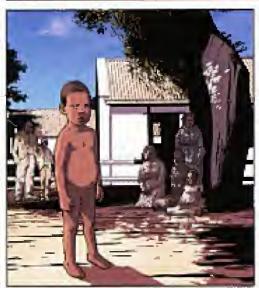
Nato nel 1973, Olivier Ormière è autodidatta. Dopo il diploma in Arts Appliqués, è diventato insegnante. Nel 2005 ha disegnato il tomo 1 di Wyrd (Panini Comics). Grazie al suo impegno di docente ha incontrato Stéphane Antoni, con cui ha scoperto di avere in comune la voglia di narrare eventi della Prima guerra mondiale. La sua principale fonte di ispirazione sono le fotografie d'epoca, ma non tralascia illustrazioni e disegni dei tempi andati. Per rendere più realistiche le espressioni dei suoi personaggi prende spesso a modello suoi amici e conoscenti. Per il mercato francese ha disegnato Eleonora.

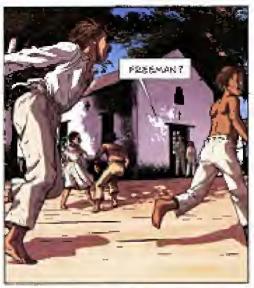


Gallipoli

















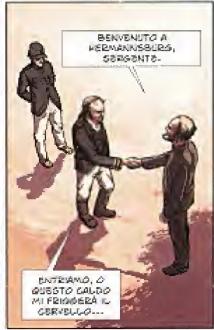










































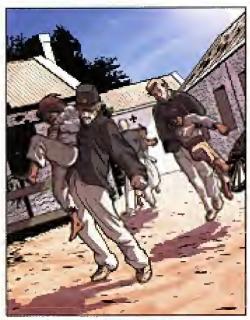








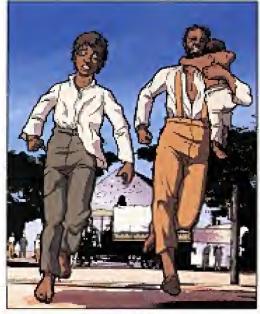




























































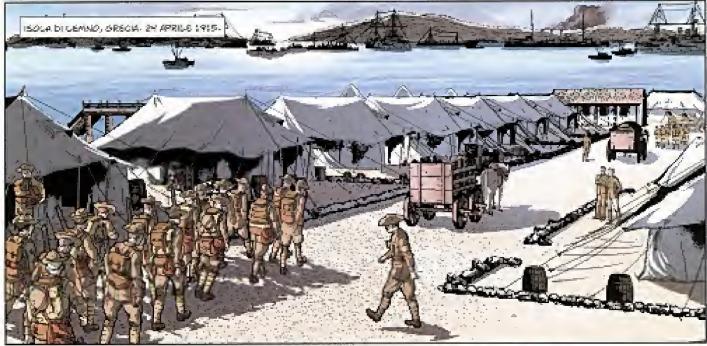












































































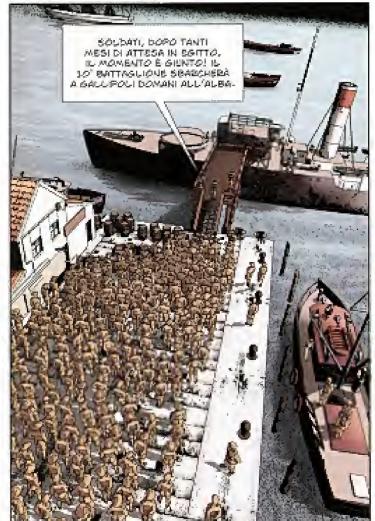






































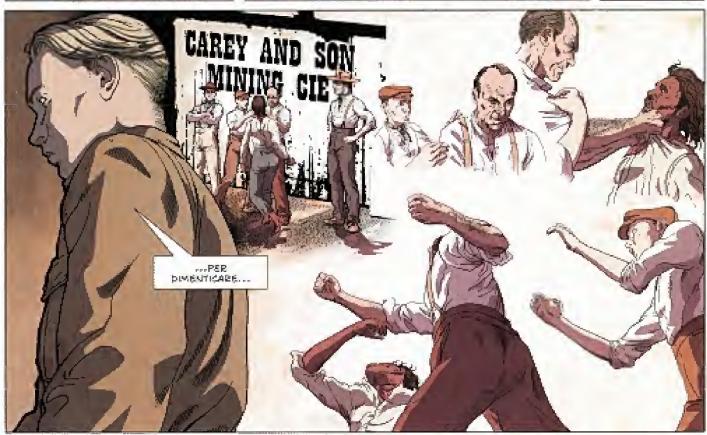
















Turbolento, carroso, sensuale, che mangia,
che heve, e che procrea,
Non un sentimentale, non uno al di sopra
degli altri, uomini e donne, o in disparte da essi,
Non più modesto che immodesto.

Svitate i chiavistelli dalle porte!
Le porte stesse, scaedinate dagli stipiti!

Chiunque umilia un altro umilia me,
E quanto è detto o fatto alla fine mi torna.

Attraverso di me l'afflato che urge e urge,
attraverso di me la corrente e la lancetta.
Lo do la parola d'ordine primeva,
il contrassegno della dentocratia,
Per Dios menagentente miente che gli altri































































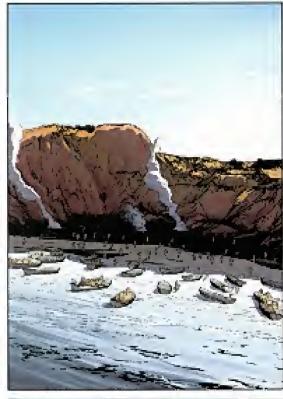






















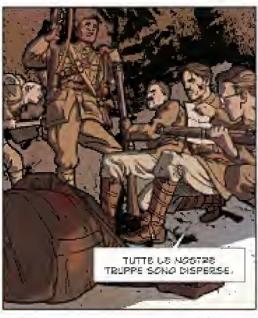




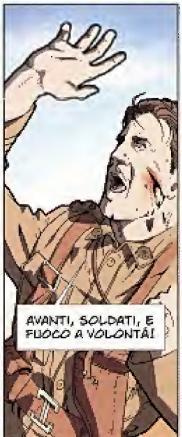




































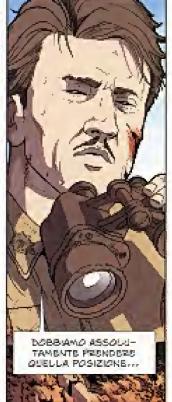




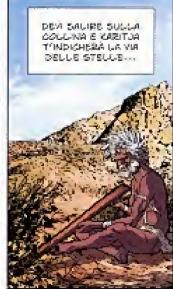




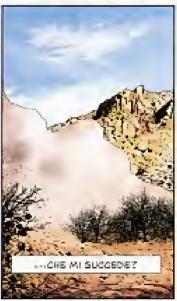


















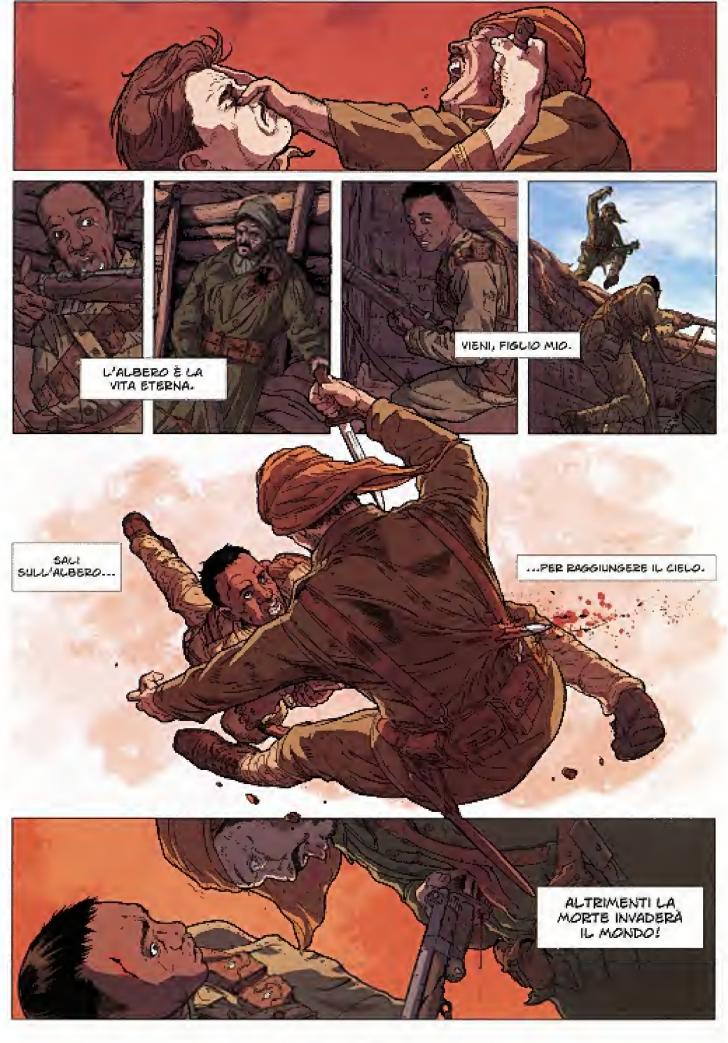


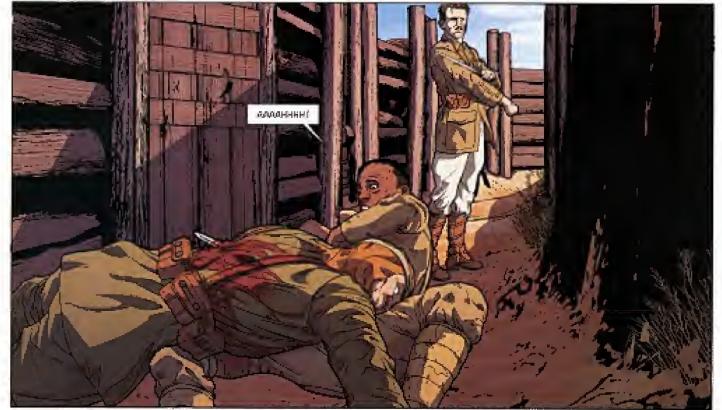
























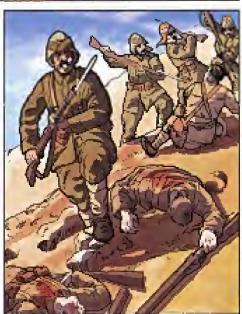
















































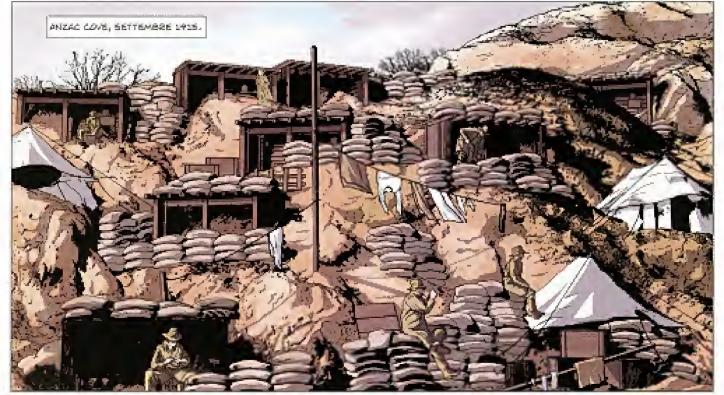


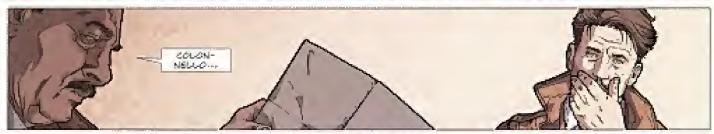


















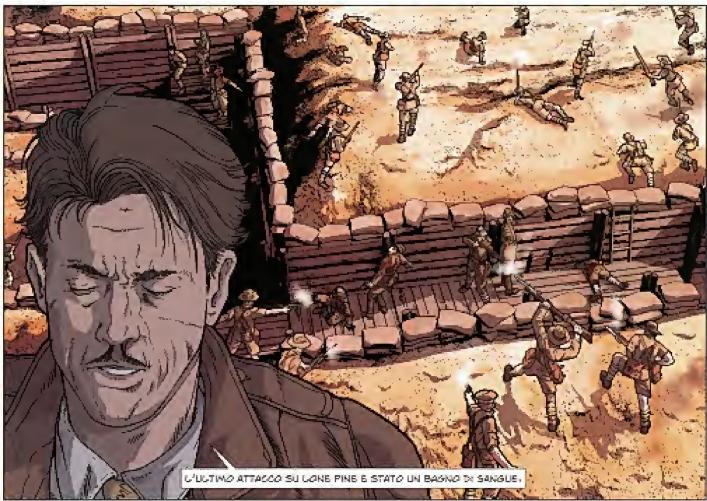


NONOSTANTE LA STAN-CHECZA, LA DISSENTERIA, ALI INSENSATI ATTACCHI PER CONQUISTARE POCHI SASSI, SLI UCMINI SI BIAUZANO E COMBATTONO...









































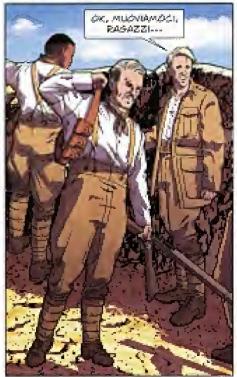




















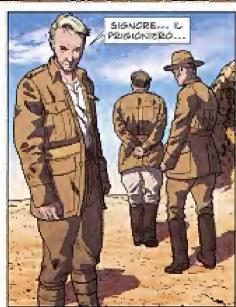






























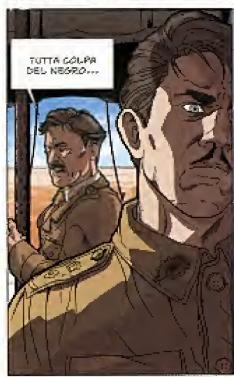














































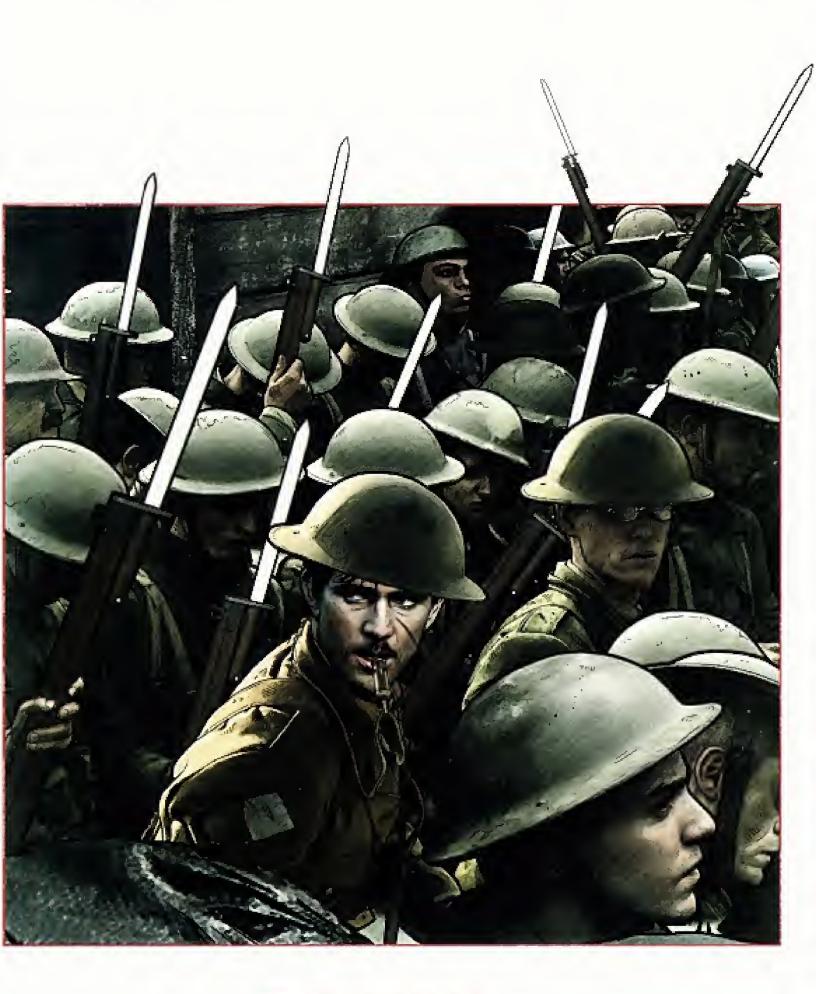










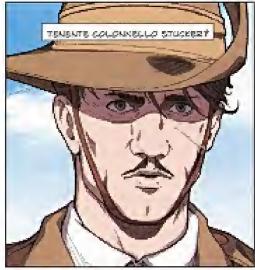


Fromelles



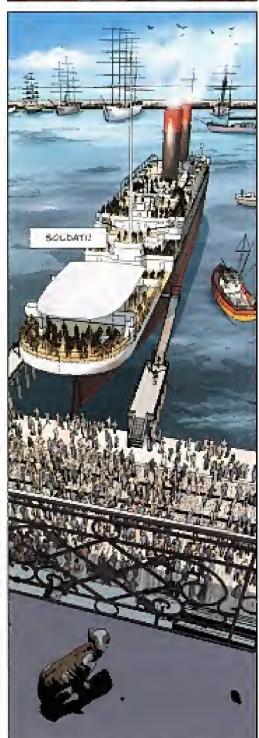










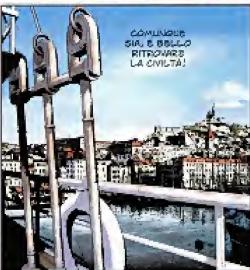




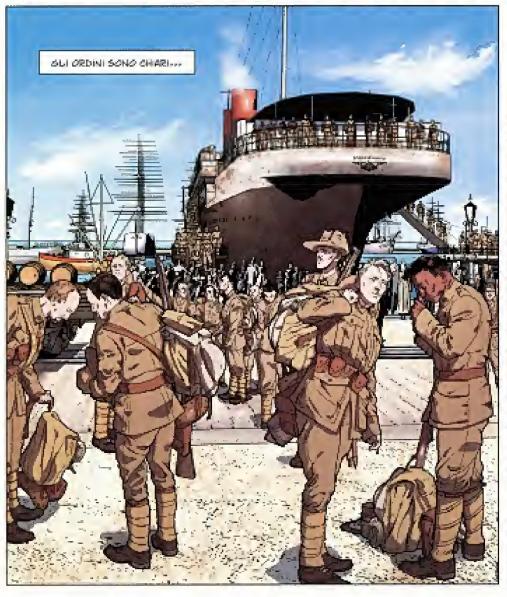
CON I NOSTEI PRATECUI BEITANNICI, MANTEZESMO AUTO L'IDEAUE DI GIUSTIZIA E L'IBEZTA!





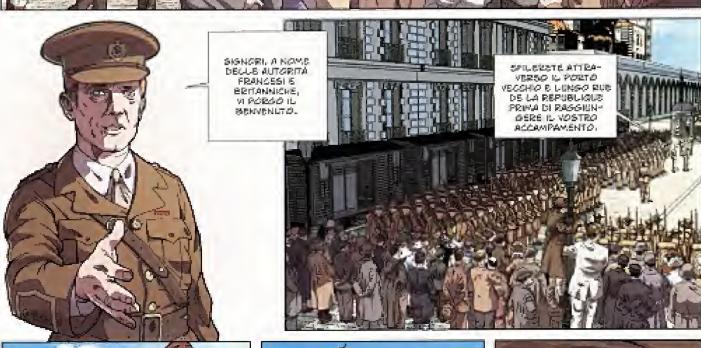








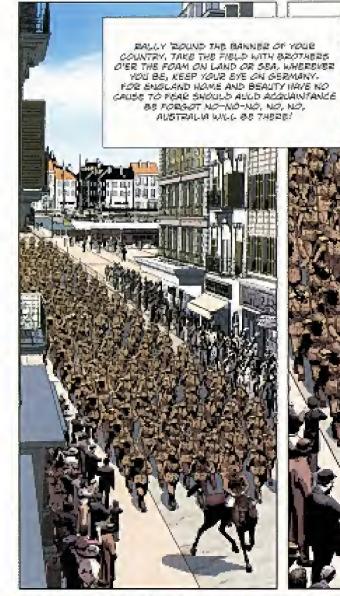






























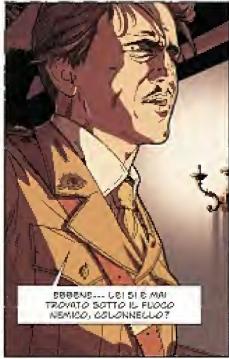












































































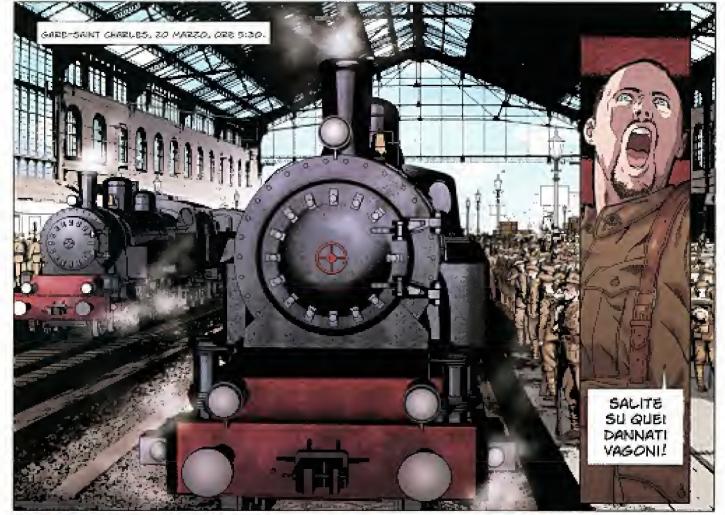








































































































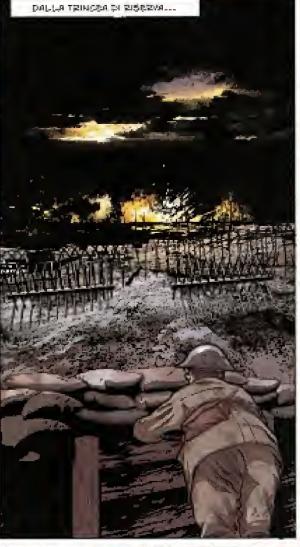


















































MI GUIDERANNO LORO IN BATTASLIA.

SONO IL CACCIATORS...









È UNA TRINGSA DI COLLEGAMENTO POCO BATTUTÁ, SECONDO I MOSTRI OSSEZVATORI. GI BASTERA ASPETTARE IL MOMENTO GIUSTO SULLA CRESTA---























































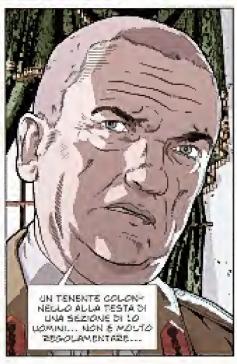




























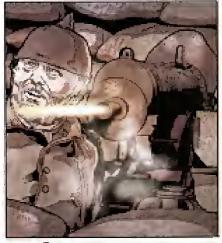








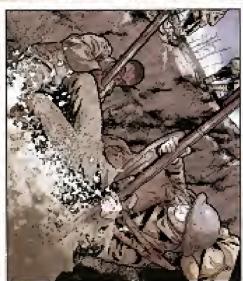
















































































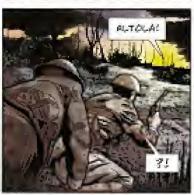
































































FINISCI LA TUA INIZAZIONE, MODELLA IL TUO CORPO E DIVERRAI GUELLA PRODIGIOSA CREATURA...

























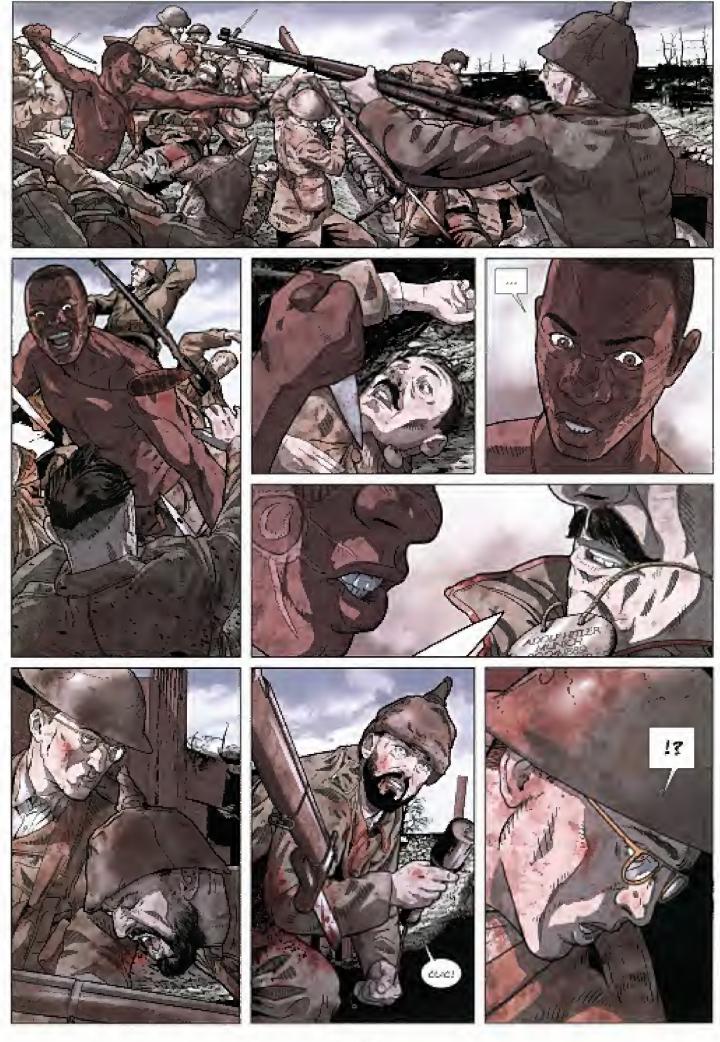




























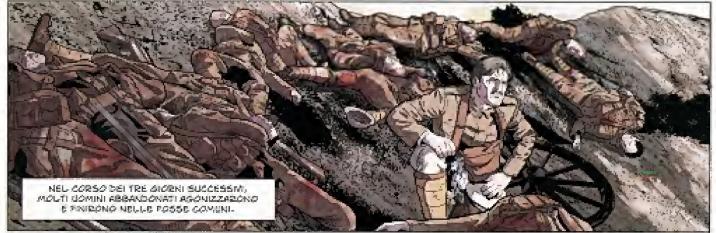


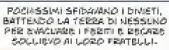


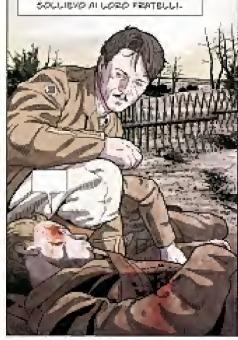




















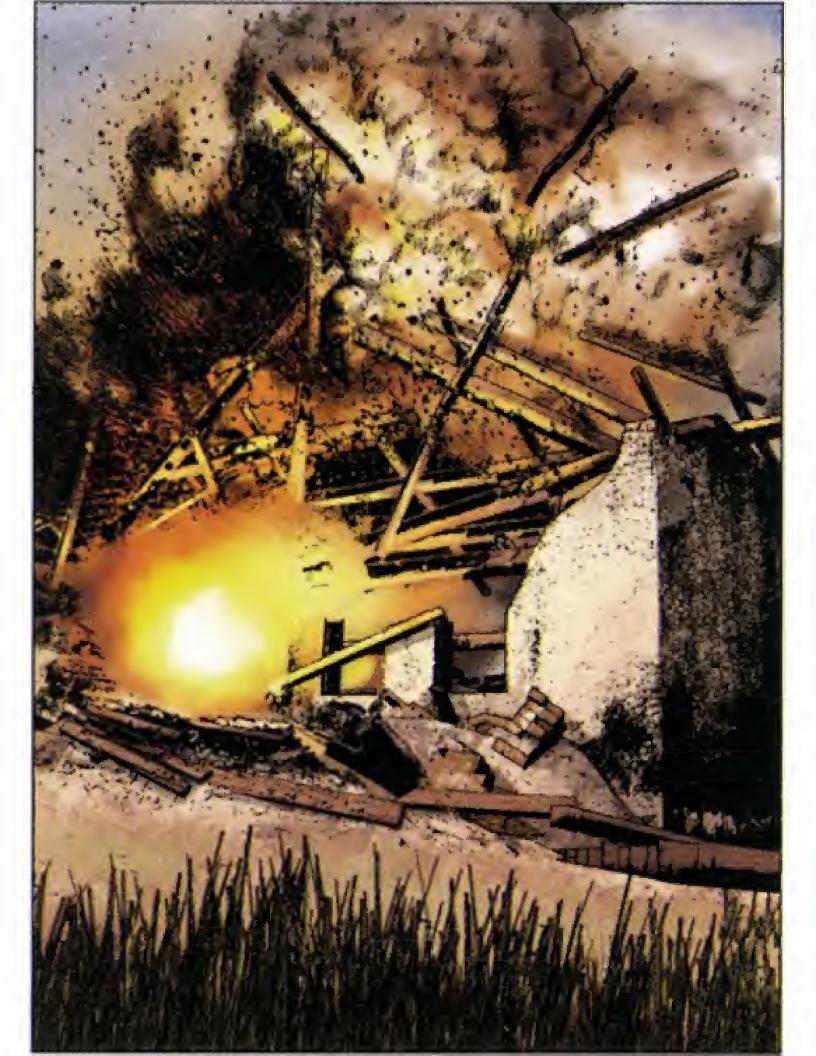








Hermannsburg





















































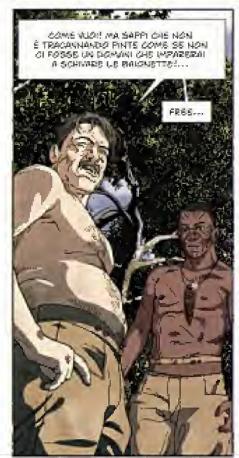




































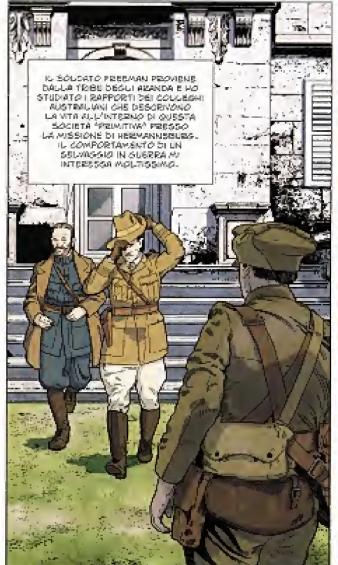








*PRACEFUL PRABIRATION: TATTICA DI DISTURBO (NAURSIONI, PATTUALIS) IMPRODATA DALL'ESERGITO AUSTRALIANO DA APRILS AD AGOSTO 1918-





























































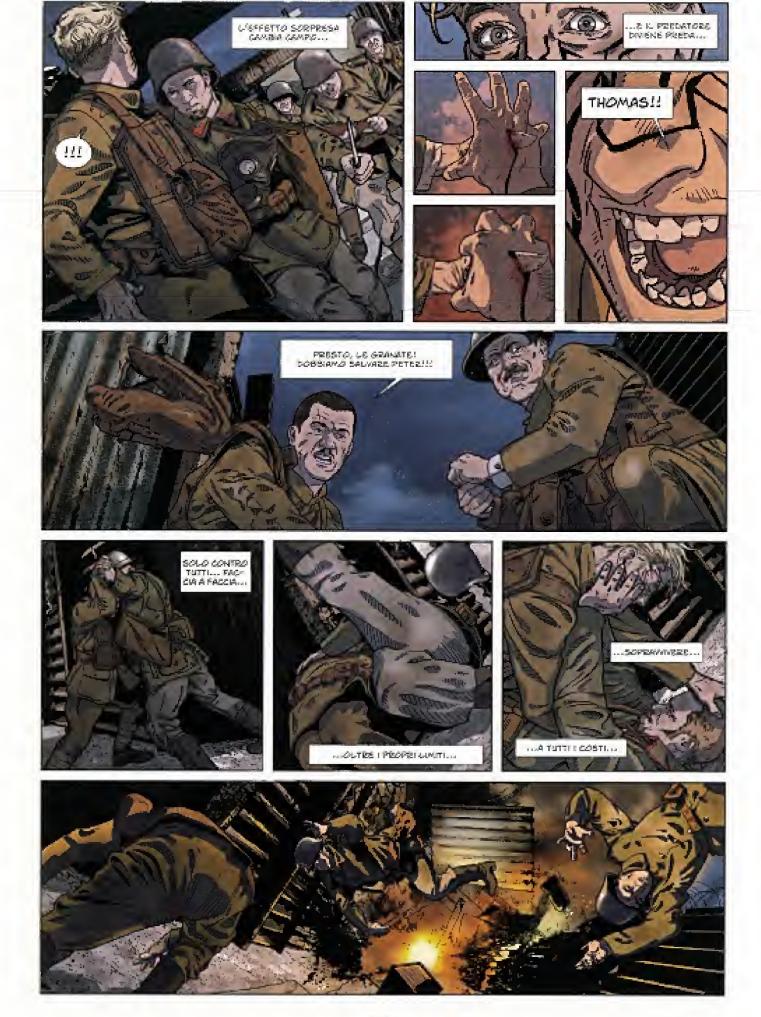
































































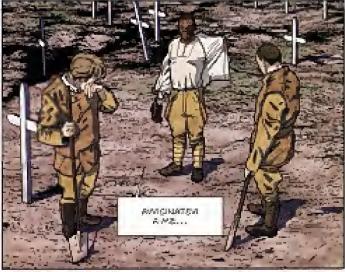


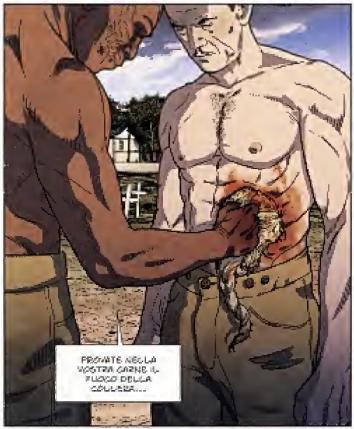
































INSULTANO DIO, MUTILANO I CADAVERI... APRA GUI ÓCCHISS













































ALCUNI SACRFICI SONO NECESSARI. IL PASTORE LO CAPISCE.



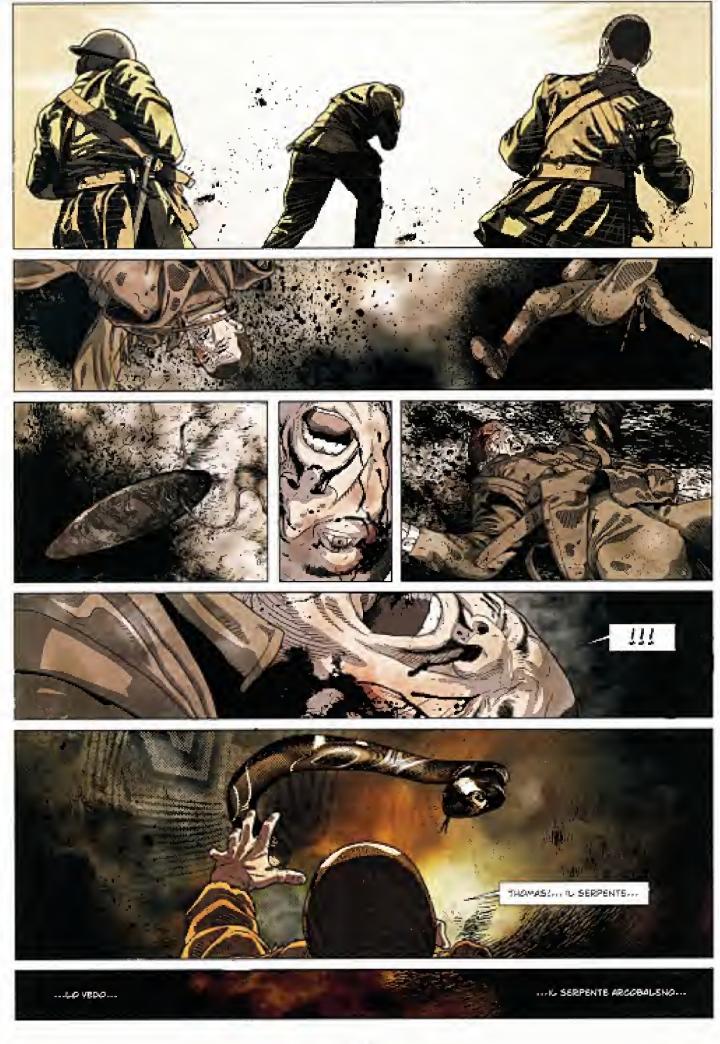






































COSA CI FACCIO IN UN OSPEDALS PEZ UFFICIACI INDUSSIZ COSA NB 5 DSI MISI COMPASNIT







































































































NON BESTRAID GUI.































ABBRADO LE MANI SPORCAS DI SARSUB... LA NOSTRA STORIA NON INTERESSA PIÙ A NESSUNO. ASUI OCCHI DEL MONDO DOBBIANO SSSERS SEOL NON ASSASSINI...





"LA BATTAGLIA DI BOJU STEERT".













...DI DISTRIBUCIÓNE E DI SCAMBIO SARANNO MEZIONALIZZATI E APPARTER-RANNO AL POPOLO: COSTRUREMO UN MONDO MIGLIORE!































NON SONO MISI AMICI...
GUSL CHE DISONO PER MS
E ARABO. L'UNICA COSA CHE
MI SECCA E CHE DALL'ALTRA
PRÈTE HO RICONOSCIUTO
DEI RACAZZI DELLE NOSTRE
PARTI, DEI SOLDATI CHE AMENANO
PATICA LA SOMME. ABBIANO
PARUATO... MI HANNO DETTO
DI AMERE TONDATO
UN'ORGANIZZAZIONE E
CHE AMENANO BISONO
DI GENTE COME MS...





PLETZOPPO MI SOND GLATE VOCI SPIACEVOLI SULLA SUA CONDOTTA! PRIMA DUI SCREEL CON IL GENEZALE MONASHI, POI IL SUO CAPITANO INMECHINTO IN UNA RISSA CON I BOLLSCEVOHI... MI È STATO ANCHE SEGNALATO CHE PERGUENTA POSTRIBOLI POCO ESCCOMANDABILI DELL'EAST SND...

the second second second second









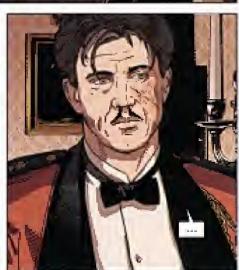














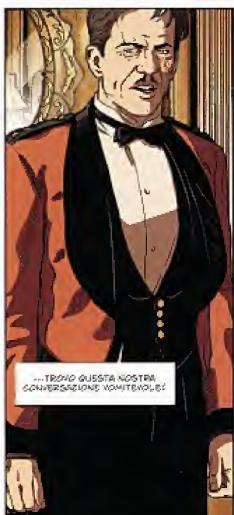






MIRATE DI CHE, QUALCHE FANNULCONE AIZZATO DA AGRIPTOZI BOUSCEVICHI. LLOYD SECRES E IL PRETITO CONSERVA-TORE HANNO APPENA TRIONFATO ALLE SLEZIONI, VEDRA CHE SAPZANNO RIPOETARE L'OZDINE. D'ALTEONDE PINANZIAMO ANCHE CESANIZZAZIONI DI VEZI PATRIOTI, UCMINI IN BESOO DI FAR RISPETTARE CE NOSTRE IDES....







































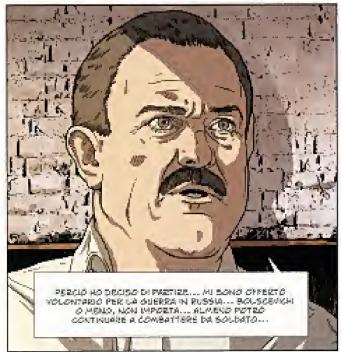
































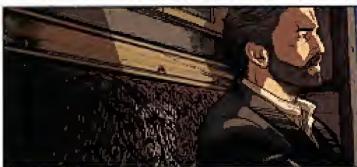














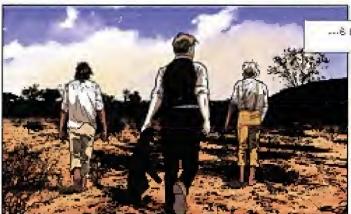


















HISTORICA

VOLUMI GIÀ PUBBLICATI

1 • AIRBORNE 44 - Jarbinet

2 • BOIS-MAURY - Hermann • Yves H.

3 • MEMORIE DELLA GRANDE ARMATA • Dufranne • Alexander.

4 • VAE VICTIS! (parte prima) - Rocca • Mitton

5 • IL GUFO REALE - Yann • Hugault

6 • LE 7 VITE DELLO SPARVIERO (parte prima) - Cothias • Juillard

7 * BERLINO - Marvano

8 • VAE VICTIS! (parte seconda) - Rocca • Mitton

9 • LE 7 VITE DELLO SPARVIERO (parte seconda) - Cothias • Juillard

10 • GENGIS KHAN - Cothias • Griffo

11 • L'ULTIMO VOLO • Hautière • Hugault

12 • GLI SCUDI DI MARTE - Chaillet • Gine

13 • PIUMA AL VENTO - Cothias • Juillard

14 • VAE VICTIS! (parte terza) - Rocca • Mitton

15 • BELEM - Delitte ₺

16 • ATTILA (parte prima) - Mitton • Bonnet

17 • LA BATTAGLIA - Gil • Rambaud • Richaud

18 • VAE VICTIS! (parte quarta) - Rocca • Mitton

19 • AMBULANZA 13 - Cothias • Ordas • Mounier

20 • OPERAZIONE OVERLORD - Falba • Le Galli • Dalla Vecchia • Fabbri

21 • 9/11 (parte prima) - Bartoll • Corbeyran • Jef

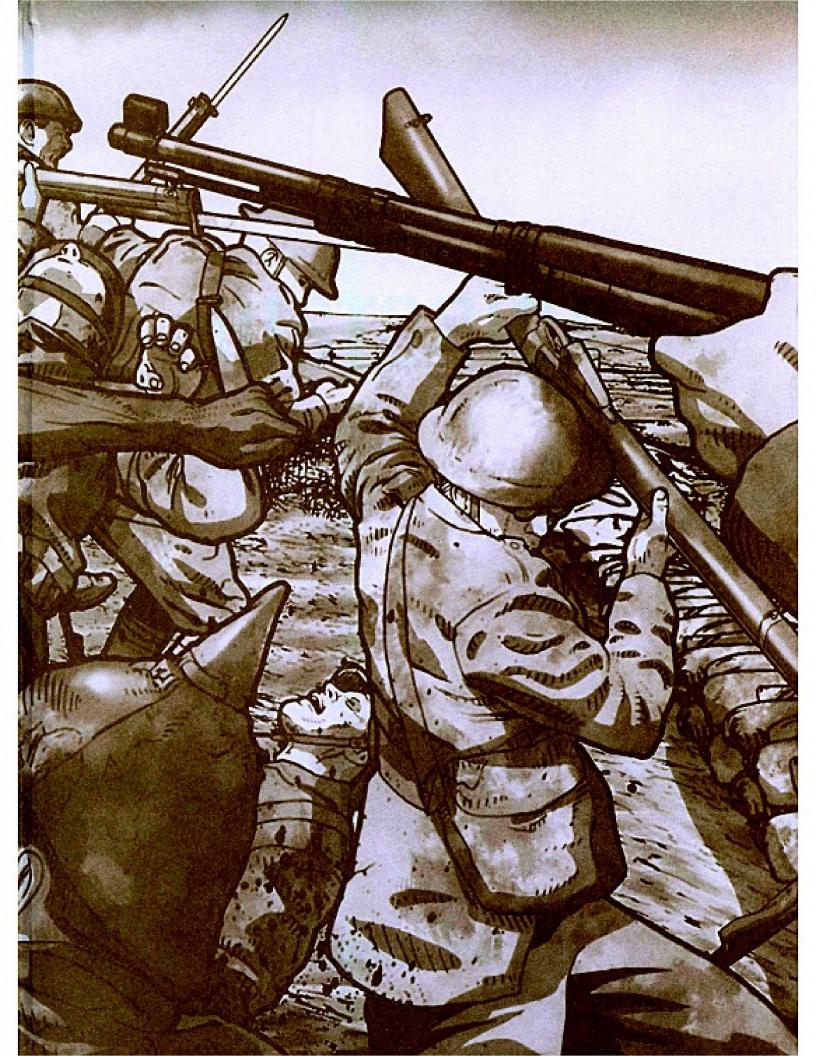
22 • ATTILA (parte seconda) - Mitton • Bonnet

23 • 9/11 (parte seconda) • Bartoll • Corbeyran • Jef

24 • ELEONORA - Delalande • Mogavino • Gomez

25 • LE TORRI DI BOIS-MAURY (parte prima) - Hermann







IL TEMPO DEL SOGNO GALLIPOLI - FROMELLES - HERMANNSBURG

I 9 I 5, PRIMA GUERRA MONDIALE, FRONTE TURCO. NELL'INFERNO DEI DARDANELLI UN BATTAGLIONE DI GIOVANI AUSTRALIANI SCOPRE LA BARBARIE DI UN CONFLITTO SANGUINARIO; TRA LORO DUE PERSONAGGI ASSAI DIVERSI. THOMAS FREEMAN E STUCKER. FREEMAN È UN SOLDATO ABORIGENO CAPACE DI RIFUGIARSI CON LA MENTE NEL TEMPO DEL SOGNO, UN LUOGO MITICO NEL QUALE HA AVUTO ORIGINE IL MONDO IN CUI VIVIAMO, È UNA FACOLTÀ TRAMANDATAGLI DAI SUOI ANTENATI CHE GLI CONSENTE, ALMENO TEMPORANEAMENTE, DI SFUGGIRE ALLA REALTÀ. STUCKER È INVECE UN UFFICIALE IDEALISTA CHE HA UNA SUA PERSONALE E ASSAI DIVERSA STRATEGIA PER DOMINARE L'ORRORE: ABBRACCIARLO E DIVENTARE UN ANIMALE ASSETATO DI SANGUE. I DUE INCARNANO IL DILEMMA ETERNO DI OGNI GUERRA: CAVALCARE L'ONDA DI SANGUE E VIOLENZA O TENTARE DI FUGGIRLA?

